

Abattre un dragon ? Pourquoi pas... Mais cette aventure, qui s'adresse à un groupe d'aventuriers de niveau 5, demande beaucoup de prudence et de discrétion. Sinon, ça risque de chauffer !

La Geste du Dragon d'Acier



I - LE TEMPS DU SECOURS

Rencontre dans la forêt

C'est une belle journée qui s'annonce. Le soleil disperse les derniers lambeaux de brume qui flottent entre les arbres de la forêt et les oiseaux poussent des trilles joyeuses qui s'élevaient dans l'air limpide de l'été. Les aventuriers ont quitté depuis plusieurs jours la ville dans laquelle ils ont passé quelques semaines de repos après leurs derniers exploits. Aujourd'hui, ils font route au nord-est au travers de la forêt de Sylvanate, en quête de bonne fortune. Ils n'ont pas levé le camp depuis plus d'une heure, quant ils remarquent un massif de rochers qui bouge avec insistance. Intrigués, ils s'en approchent et un jeune garçon en surgit soudain et se précipite littéralement dans leurs jambes. Hurlant de plein fouet l'un des personnages, l'adolescent, qui ne doit pas avoir plus de quinze ans, tombe à la renverse les quatre fers en l'air. Il est habillé à la mode paysanne et semble

paniqué. Le visage en nage, il roule des yeux terrifiés en voyant les aventuriers « Ne me tuez pas messires ! » s'écrie-t-il. Une fois rassuré sur leurs intentions, il explique la raison de sa course éperdue : « Je me nomme Gwalin et je suis le fils du chef du village de Belcombe. Cette nuit, comme je n'arrivais pas à dormir, j'ai décidé d'aller faire une ballade en forêt (en fait, il faut du braconnage. NDA). Dans l'obscurité, j'ai aperçu un grand feu qui brûlait au loin vers le sud. Prudemment je me suis approché pour voir de quoi il retournait. C'était un détachement d'Immondices Élégants (des Gnolls, messires ! Ils font route vers notre village et l'atteindront dans une paire d'heures ! Nous sommes perdus ! Vous qui êtes des hommes habitués aux combats, ne pourriez vous pas nous aider ? ». Espérons que les joueurs auront l'âme suffisamment chevaleresque pour porter secours aux habitants de Belcombe...

Le hameau

Belcombe est un minuscule village perdu dans la forêt de Sylvanate. Les aventuriers, guidés par Gwalin, l'atteindront au

bout de 20 minutes de marche. D'après le fils du chef, les Gnolls ne sont pas plus d'une trentaine, mais il semblerait qu'il ne s'agisse là que de l'avant-garde d'une troupe plus importante. Avisé des événements, Ardin, le chef du village, décide qu'il n'y a qu'une seule solution : évacuer Belcombe et se replier vers le château de Pic Branaz - un peu plus au nord. Malheureusement, il y a des vieillards et des enfants en bas âge parmi les villageois, et si les Gnolls ne sont pas retardés, ils rattraperont fatalement les fuyards avant qu'ils ne soient abrités au château. Femmes, enfants et vieilles personnes sont néanmoins envoyés au nord. Mais tous les hommes valides (ils sont 22) restent sur place et vont essayer d'affronter les Immondices en tirant parti de la situation stratégique de Belcombe. Ardin, un solide gaillard moustachu d'une quarantaine d'années, se tourne vers les aventuriers et leur demande leur soutien pour organiser la défense de son village...

L'affrontement

Les aventuriers ont une heure devant eux, pour préparer le hameau à l'assaut qu'il va subir. Ils ont à leur disposition tout le bois et les bottes de paille entressées au village. A eux de déterminer le placement des hommes et la tactique à adopter. Les villageois sont des guerriers de niveau 0 et sont armés de fourches.

Les villageois (22). CA:10, Pts de Vie: 3, Arme: fourche (1-8/2-8).

Note pour le MD : à la base, cette situation est la même que celle des films « Les sept samouraï » ou « Les sept mercenaires ». Inspirez-vous donc de ceux-ci pour l'ambiance qui règne à Belcombe avant l'assaut.



Utilisez la carte pour permettre aux joueurs de préparer la défense du village. Une fois qu'ils ont « presque » fini leurs préparatifs, la troupe des Gnolls passe à l'attaque. Ils sont entre 20 et 30 (à vous d'ajuster leur nombre à la puissance relative des aventuriers) et feront retraite si leurs pertes sont supérieures à 2/3 de leurs effectifs. Reportez-vous à l'annexe « Ennemis » pour connaître les caractéristiques et les armes des agresseurs. Une fois le combat terminé, les aventuriers entendent le son de nombreux tambours de guerre venant du sud. Ils doivent alors se replier sur Pic Branaz : l'armée de Pantalflore approche !

II - LE TEMPS DU SIEGE

Pic Branaz

Ayant rattrapé en cours de route les femmes, les enfants et les vieillards de Belcombe, les aventuriers progressent encore pendant deux heures avant d'atteindre Pic Branaz, un castel perché sur un éperon rocheux

dont le maître est le baron Coriolan. A l'intérieur du château, l'excitation est à son comble. Des villageois venus des quatre coins de l'horizon cherchent refuge dans son enceinte. Du haut des remparts, on constate que des troupes ennemies provenant des quatre coins cardinaux se dirigent vers la citadelle. Une heure s'écoule. La herse a été baissée et le pont levé relevé. Soudain, c'est l'hallali...

Guerre !

Les Morjeteurs (hobgobelins) attaquent du nord, les Crocs Noirs (orcs) de l'est, les Immondices Élégants (gnolls) du sud et les Frangoulards (bugbears) de l'ouest.
Note pour le MD : faites participer les joueurs au combat. Chargez-les de défendre une portion de rempart. Le combat durera 1D10 rounds au cours desquels, chacun aura au moins un adversaire (pour les caractéristiques voyez « Ennemis »). Les agresseurs utilisent des échelles et des tours de siège pour essayer de prendre pied sur les murs de Pic Branaz. Quoiqu'il arrive, les maigres

défenses du château repoussent l'assaut d'un tour. N'oubliez pas, cependant, de décrire la férocité des attaquants... Battus en brèche, les hordes inhumaines se replient et organisent le siège du castel. Dépité, Sutmo l'Etique, un énorme Frangoulard dont la tête est couverte d'une longue perruque verte s'approche alors à distance respectable de l'enceinte et s'adresse au seigneur Coriolan : « Coriolan ! Fils de limace informe ! Tes heures sont comptées ! Nous attendons les renforts que nous amènera du sud Torcol, le géant. Il vient avec des troupes mercenaires et il est accompagné par le Dragon d'Acier. Les murs de ton castel ne résisteront pas longtemps à son souffle et vous serez tous exterminés ! Je m'occuperai alors moi-même de ton sort et je t'écouterai de mes propres griffes... » A l'annonce de la venue d'un dragon - d'acier de surcroît - les hommes d'armes de Pic Branaz ne peuvent dissimuler leur découragement. Seule une action héroïque ou un miracle pourra sauver le château.

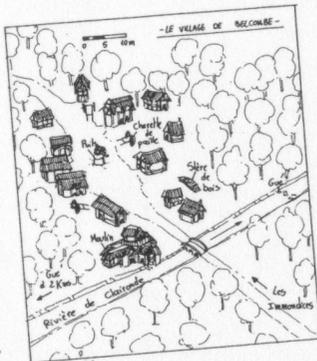
La mission

Coriolan reçoit les aventuriers dans la salle du conseil, une pièce au décor austère, éclairée par des hautes fenêtres ogivales. Le baron est un homme dans la force de l'âge, au corps massif et sans grâce. Les commissures de ses lèvres, déformées par des cicatrices lui donnent une étrange expression débonnaire que dément un regard métallique dépourvu d'expression. Près de la cheminée, buvant à petites gorgées un gobelet de vin chaud, se tient Kerwin de Tournai, un vieillard chenu qui n'est autre que le demi-frère et le sénéchal du baron. Les flammes éclairent par moment son visage aux traits encore beaux, jouant avec l'argent de sa chevelure. Lorsque les aventuriers sont bien installés, Coriolan prend la parole : « Vous avez entendu ce qu'a dit Sutmo, Torcol le géant, mon ennemi irréductible, fait route sur Pic Branaz. Je l'ai chassé il y a une vingtaine d'années et il a décidé de se venger aujourd'hui. Mes espions m'ont informé qu'il était accompagné par un certain Jaghond, un individu versé dans les arcanes de l'Art. Mais - pire que tout ! - il semble bien que Torcol se soit allié avec un dragon. Sachez qu'au nord, des barons amis sont en train de lever des troupes pour nous porter secours, mais si la bête parvient au château, notre destin est scellé : nulle armée ne saurait résister au souffle d'un Grand Ver. Notre unique espoir réside à présent dans un coup de main audacieux. J'ai besoin de vous ! Ma fortune sera à vous, si vous acceptez de partir cette nuit pour abattre le dragon (on dit que ces bêtes ont toutes un point faible) et ainsi démolir nos adversaires. La bête a été aperçue pour la dernière fois aux abords du village de Vert-rivo, à une journée de marche au sud. Si vous acceptez cette mission, mon conseiller, Kerwin - qui connaît la région sur le bout des doigts - vous guidera. Décidez-vous, le temps presse ! »

III - LE TEMPS DU VOYAGE

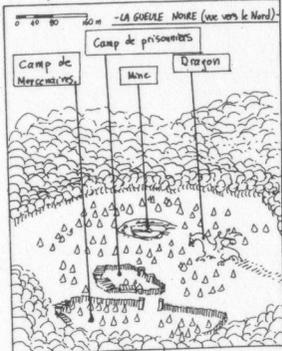
Le départ

A la nuit tombée, les aventuriers et Kerwin sont équipés de pied en cap, dotés de provisions de bouche et conduits au plus profond du donjon. Là, dans un couloir humide et sentant le salpêtre, Coriolan actionne un mécanisme qui fait apparaître une ouverture dans le mur de pierre.
« Ce passage secret vous conduira à l'extérieur du château, au-delà des lignes ennemies. Notre sort est entre vos mains, que la chance soit avec vous ! » Puis le baron invite le groupe à partir au plus vite. Le passage est un long tunnel creusé dans le roc, parfois entrecoupé d'escaliers. Il est long d'un kilomètre et débouche sous un dolmen situé au cœur d'une vigne. La lune luit faiblement, dans un ciel



« ... Les Crocs Noirs d'Algor, chevauchant des loups pelés, apparurent alors aux frontières orientales. Ils brandirent leurs étendards de mort en poussant des cris de défi, et s'installèrent à l'est du château de Pic Branaz. Descendant le Viourlain, vinrent les lourds radeaux des Morjeteurs. Poutrembal, l'Avaleur d'Eau, était à leur tête. Sa rame géante aux fines ciselures projetait de l'écume jusqu'au firmament. Ses troupes se postèrent sur les berges nord du château. Les Immondices Élégants jaillirent de leur marais, brillant des chants scatologiques.

Pantalflore l'Evanescent, précédé de ses Epandeurs de Crasse, les menait au combat. Au nom du Bâton Putrescent, ses hordes ravagèrent Halius, avant d'emprunter la route de Pic Branaz, ne s'arrêtant qu'en vue de douves, au sud du château. Enfin, les Frangoulards quittèrent leurs terriers sans fond et se regroupèrent au cœur de la forêt de Sylvanate. Ils se rallièrent à la perruque verte de Sutmo l'Etique et, au son des tambours rituels, se mirent en marche. Arrivé au pied des murailles occidentales du castel, Sutmo fit dresser le camp et lança des invectives au seigneur Coriolan... »



Au cours d'une des haltes du voyage, Kerwin peut raconter l'histoire suivante aux aventuriers : « Lorsque Coriolan, mon demi-frère, découvrit cette terre, il eut à lutter contre un géant du nom de Torcol pour se l'approprier. La guerre dura deux années et la lutte fut âpre et violente. C'est à cette époque que fut bâti Pic Branaz. Quand les armées de Torcol furent enfin défaites, le géant utilisa un stratagème magique pour s'introduire dans le château et tuer Coriolan. Il parvint à le blesser, mais pas à le tuer, alors, il s'empara de Jamel son fils, et s'enfuit avec lui. Personne ne l'a revu depuis et sa mère en est morte de chagrin. Peut-être le retrouverons-nous ? Son bras droit porte un tatouage en forme de cor unique... »

Le trajet

La région est infestée de troupes hostiles, aussi devrez-vous, lancer 2 fois par jour (et une fois par nuit) un dé à 20 faces sur la table présentée ci-dessous.

TABLE DE RENCONTRES

Dé Evénement
 1-5 Aucune rencontre
 6-10 1-10 Fuyards (paysans ou citadins désertant leur village attaqué)
 11-12 2-12 Crocs Noirs
 13-14 2-16 Immondices Éléphants
 15-16 3-18 Morjeteurs
 17-18 1-10 Frangoulards
 19-20 2-8 Brigands humains

Reportez-vous à l'annexe « Ennemis » pour déterminer leurs caractéristiques. N'hésitez pas à varier les situations de rencontres (embuscades, campements, etc.).
 La nuit est tombée lorsque les aventuriers arrivent à Verterive. Le village a été entièrement rasé voilà trois jours et il ne reste plus dans les ruines que quelques pauvres hères hébétés en quête de nourriture. A partir de Verterive, les traces du Dragon d'Acier (il s'est taillé à travers la forêt un chemin impressionnant) et des Troupes de Torcol sont nettement en visibilité. Haltius n'est guère en meilleur état que Verterive. Pire : la ville et le pont sont tenus par une importante troupe d'Immondices Éléphants. A éviter ! Par bonheur, un gué en amont permet

de traverser le Viourlain. La piste du dragon s'est infléchie vers le nord, puis vers l'est en direction des mines d'antracite de la Gueule Noire.
Note pour le MD : les militaires d'Haltius ont opposé une résistance farouche aux envahisseurs, avant d'être écrasés. Le Dragon d'Acier, ayant épuisé ses réserves de charbon, a dû faire un détour par la Gueule Noire pour se réapprovisionner. Les aventuriers arrivent le soir du troisième jour en vue des mines...

IV - LE TEMPS DU SUBTERFUGE

Le camp

Tapis dans des buissons, au sommet d'une colline, les aventuriers découvrent le camp ennemi. Le dragon est là ! Sa forme imposante se découpe dans le crépuscule. Des éclairs bleus semblaient courir parfois sur ses écailles. Les ailes repliées, le cou tendu vers le nord, il est immobile. Peut-être dort-il ?

Les troupes de Torcol ont installé leur campement (environ 300 tentes) dans une cuvette qui fut jadis une mine à ciel ouvert. Un peu à l'écart, surplombant un camp de prisonniers réduits à l'esclavage, les bivouacs des mercenaires sont visibles. La cuvette est grouillante d'animation. Orcs, mercenaires humains et barbares se côtoient en une foule bruyante et bigarrée. Des étendards aux motifs sauvages claquent au vent, et des altercations éclatent çà et là, au cœur du tumulte des armes que l'on forge, des équipements que l'on apprête et des tentes que l'on dresse. L'ambiance apocalyptique de la scène est encore accentuée par la brume engourde par les brasiers et le grondement sourd des tambours de guerre. Apparemment, aucune tente ne semble assez grande pour abriter un géant de la taille de Torcol... Une observation minutieuse du dragon ne manquera pas d'intriguer les personnages. Pourquoi la Bête ne bouge-t-elle pas ? Comme pour répondre à cette question, une ouverture apparaît soudain sur sa panse, au ras du sol, et une demi-douzaine d'orcs de grande taille vêtus de cottes de mailles noires et coiffés d'une crête en sortent. Une porte ? Mais alors, le Dragon d'Acier n'est donc qu'une machine de guerre ! (Cf. « Les mystères du Dragon d'Acier »). Nul doute que Torcol et ses lieutenants ont établi leurs quartiers à l'intérieur de cette effroyable invention...

Mercenaires
 Les aventuriers peuvent pénétrer dans le camp en se faisant passer pour des mercenaires désireux de se joindre à l'armée de Torcol. La chose n'a rien d'exceptionnelle : de nombreux guerriers se joignent régulièrement aux forces du géant, attirés par l'appât d'un butin conséquent.

Seul inconvénient de cette tactique : il faudra abandonner Kerwin qui risquerait d'être re-

connu par un ancien adversaire. Arrivés chez les mercenaires, les personnages sont placés sous les ordres d'un ancien capitaine de Coriolan, un individu brutal et surnois intégré à la troupe, les aventuriers peuvent circuler librement à l'intérieur du camp, s'exposant ainsi à des interpellations et à des rixes. Ils seront refoulés sans ménagement s'ils essayent naïvement de pénétrer à l'intérieur du dragon. Ils doivent donc trouver un stratagème pendant les deux jours où le camp reste à la Gueule Noire. Il est ainsi l'occasion de faire quelques rencontres intéressantes...



● **La vieille Gargouille.** C'est une hideuse maquerelle orque, aux babines gouttantes de bave, mais dont le regard brille de malice. Elle est à la tête d'un harem de femmes dont elle négocie àprement les charmes. Le harem est un ensemble de 4 vastes tentes, sur lesquelles veillent jalousement les 15 fils du 3^e mariage de Gargouille (il y a très très longtemps...)

Les fils (demi-orques). Pts de Vie : 12, chacun, CA : 8 (cuir) Dommages : 1-6 (épée courte). Gargouille a les mêmes caractéristiques.

Gargouille n'est pas insensible au charme masculin, et à l'intérieur de sa vieille carcasse nauséabonde bat un cœur de jeune fille polissonne... Elle peut tomber amoureuse d'un personnage au Charisme élevé. Comme elle sait tout sur le camp, cela peut être utile, sinon agréable.

● **Kouptou,** le coiffeur-barbier-dentiste-chirurgien. Surnommé « Main qui tremble », Kouptou est un petit personnage obèse au teint couperosé. Il connaît beaucoup de choses, mais ne parle qu'à ses clients. Il faudra donc prendre rendez-vous et... surmonter sa maladresse !

En se promenant, les personnages peuvent obtenir les informations suivantes :
 — Le Dragon d'Acier peut cracher des flammes.
 — Seuls les orcs de la garde de Torcol peuvent entrer dans le dragon.
 — Torcol vit à l'intérieur du dragon. Il n'est défendu que par ses gardes.
 — Le dragon renferme un important trésor.
 — Torcol est invulnérable, sauf s'il est touché à la plante du pied droit qui est chaussé de métal (Faux).

— **Quincoque** touche les écailles du dragon en meurt. Avec ces quelques renseignements, les aventuriers vont devoir dresser un plan. Le MD fera appel à son bon sens pour répondre à l'imagination des joueurs. Ainsi, les personnages peuvent décider de se déguiser en orcs de la garde de Torcol (crête et cotte de mailles) ou de prendre l'apparence de fils de Gargouille chargés d'escorter une femme jusqu'au géant (qui est friand de chair fraîche !). Mais d'autres méthodes peuvent être employées avec succès...

V - LE TEMPS DU COMBAT

Quatre portes permettent d'accéder à l'intérieur du dragon. Elles sont faites de lourds panneaux de bois (dimensions 3 m x 2 m) recouverts d'écailles.

Niveau 1

Si les aventuriers empruntent les portes A ou B, ils arrivent à l'avant, dans une salle où règne un fouillis de cordes, de grappins, d'échelles, de madriers, etc... C'est ici que se rassemblent les unités d'élite de Torcol juste avant l'assaut. Une énorme porte à double battants, renforcée de plaques de métal et bloquée par deux épaisses barres d'acier, donne sur l'extérieur. De part et d'autre de la porte se trouvent deux béliers de guerre. Cinq orcs de la garde personnelle de Torcol s'y tiennent en permanence.

Les gardes. CA : 4, Pts de Vie : 16, Dommages : 1-10 (hallebardes), 1-8 (cimeterres). M.M. p.76.

Note : les orcs de la région de Pic Branaz appartiennent à une ethnie extrêmement résistante et sont entraînés aux techniques de combat dès leur plus jeune âge. Traitez-les comme des « gardes du corps » (bodyguards). Ils se battent comme des monstres à 3 Ds de Coup.

Un escalier en colimaçon sans rambarde mène au deuxième niveau.

Les portes C et D donnent sur la Salle des Pousses Poussifs, un endroit mal éclairé qui sent la sueur et la souffrance. Au centre de cette pièce, il y a 16 cabestans d'airain auxquels sont soudées les chaînes de dizaines d'esclaves (12 par cabestan) qui ont pour tâche d'animer le dragon. Pour l'instant, ceux-ci se reposent dans un état d'hébété complète au milieu de leurs déjections. Six gardes (mêmes caractéristiques que plus haut) les surveillent.

Niveau 2

a) **La réserve de houille.** Dix gnomes, enchaînés aux parois par des ceintures et des chaînes de fer, travaillent à empiler le charbon qu'on leur fait passer depuis l'extérieur par une échelle mobile. Ils sont surveillés par un vieux Beholder, dont l'œil central a été crevé (on lui a greffé à la place une oreille, mais il n'entend pas très bien...) et qui dort pour l'instant au sommet du tas de charbon. En prenant des précautions, les

aventuriers peuvent s'introduire dans cette pièce sans interrompre les ronflements du gardien. Mais libérer les gnomes sans faire de bruit sera plus difficile...

Le Vieux Beholder. CA : 0/2/7, Pts de Vie : 45, Dommages : 2-8. Seuls les yeux suivants fonctionnent : 8 (Ralentissement), 9 (Blessure Majeure) et 3 (Sommeil, jet de protection à +3). M.M. p. 10.

b) **Les dortoirs des orcs de la garde de Torcol.** Chaque chambre contient 25 lits superposés 5 par 5 et au moins une demi-douzaine d'orcs occupés à jouer aux osselets, à frotter leurs armes, à boire, à dormir, etc... Ils brailent très fort et n'entendent pas les bruits provenant du couloir ou des pièces adjacentes.

c) **La réserve** contient un stock de nourritures variées. Deux orcs sont en faction devant la porte cadenassée.

d) **La cuisine** est le domaine réservé de la Mère Poularde, une humaine de forte carrure enlevée il y a longtemps et dont les talents de cordon bleu lui ont valu d'échapper au sort des « pousses poussifs ». Elle s'accommode très bien de son sort et est secrètement amoureuse de Jaghond. Avec beaucoup d'efforts, les aventuriers peuvent la convaincre de collaborer à leur mission. N'oublions pas qu'elle supervise la confection des repas de toute la garnison...

e) **Le réfectoire.** Occupé par 8 orcs qui discutent politique en vidant un godet.

Niveau 3

a) **Le four** est perpétuellement entretenu par 7 zombis créés pour résister à la température ambiante (60°C). Ils sont également chargés de remonter les mécanismes qui permettent d'actionner les « poumons » — deux gigantesques soufflets — depuis la tête. Pour les empêcher de travailler, il suffit de leur enlever des mains leurs pelles et leurs seaux. Mais, avant cela, il faut terrasser les deux Chiens de l'Enfer (Hell Hounds) qui les protègent.

Les Chiens de l'Enfer. CA : 4, Ds de Coup : 4, Pts de Vie : 25/30, Dommages : 1-10, Attaque Spéciale : Jet de Flammes (D : 4, ou 2 si jet de protection réussi).

b) **La prison** abrite des détenus de haut rang. Elle est gardée par 3 lousps. Seul le Maître des Loups peut entrer ici sans être aussitôt attaqué.

Les Loups. CA : 6, Ds de Coup : 3+, Pts de Vie : 18/15/14, Dommages : 2-8. M.M. p. 101.

Les 16 cellules sont toutes occupées. L'une d'elle renferme un vieillard ridé aux cheveux blancs : Jordan. Il est prisonnier depuis 23 ans et n'est plus maintenant qu'une épave rongée par les fièvres et la malnutrition. Avant de mourir, il veut confier les deux secrets dont il est détenteur :

— Jaghond est le fils de Coriolan, il a été élevé par Torcol dans

la haine de son père et veut se venger...

— Dans le poste de pilotage, il y a un levier en forme de torche qui, s'il est placé en position de tir avant d'être brisé (il sert à commander les jets de flammes), provoque le déversement de la réserve de poix dans le four et met le feu au Dragon d'Acier.

c) **Une salle remplie de cartes.**
 d) **La chambre du Maître des Loups.** Cet homme hirsute porte autour du cou un talisman en forme de crâne de loup qui lui permet de lancer, une fois par jour et pendant 15 minutes, le sort *Langage Animal*.

Le Maître des Loups. CA : 6 (cuir+dex), Pts de Vie : 35, Dommages : 2-9 (cimeterre + 1).

En fouillant la chambre, on peut trouver : 1 fiole *Langage Animal*, des livres sur les lousps, 2 gemmes de 250 PO, un casque en forme de tête de loup.

e) **Quatre balistes** sont placées devant des panneaux pouvant coulisser. Les murs sont garnis de projectiles.

Niveau 4

a') Même chose qu'en e) au niveau 3.

a) **Dans chacune des chambres** vivent deux gardes humains, entièrement dévoués à Torcol. Toute ouverture de la porte en a') déclenche un signal discret qui les met aussitôt en alerte (un voleur peut les désamorcer).

Les gardes. CA : 5, Pts de Vie : 30/30/26/13, Guerriers niveau 4, Dommages : 2-9 (épée longue + 1) et 2-5 (dague + 1).

Leurs coffres personnels contiennent respectivement 125, 234, 89 et 18 PO.

b) **La chambre de Torcol.** Il régit ici un désordre indescriptible (vêtements sales, armes, etc...). Au centre de la pièce trône un lit à baldachin sur lequel ronfle bruyamment un géant d'une salété repoussante : Torcol. Contre le mur du fond, il y a un énorme trésor : 10 000 PO, 15 000 PA, 3 000 PP, environ une centaine de gemmes, ainsi que des fioles, 2 cottes de mailles + 2 (pour nains), 1 bouclier + 1, etc...

Note : n'oubliez pas les règles sur l'encroisement !!!

Torcol (Géant des Montagnes). CA : 4, Ds de Coup : 12, Pts de Vie : 95, Dommages : 4-40. M.M. p. 45.

